

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hospitalisasi adalah suatu keadaan seorang pasien tinggal di lingkungan rumah sakit untuk mendapatkan pertolongan perawatan atau pengobatan yang dapat membantu mengatasi atau meringankan penyakitnya (Utami & Lugina, 2024). Namun secara umum rawat inap dapat menimbulkan stres, ketakutan dan menimbulkan gangguan emosi atau perilaku yang mempengaruhi kesembuhan pasien dan perkembangan penyakit selama menjalani perawatan di rumah sakit (Islamiyah et al., 2024). Terutama hospitalisasi pada anak, karena anak lebih mudah mengalami pengalaman yang menimbulkan stres dan kecemasan (Hafidah & Apriliana, 2024). Kesehatan mental dan emosional anak dapat terpengaruh oleh lingkungan rumah sakit yang asing, prosedur medis yang menakutkan, dan isolasi dari keluarga (Sherlina, 2024). Data dari Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly, pada tahun 2023 tercatat 122 anak menjalani rawat inap, dengan 25 anak di antaranya mengalami tingkat kecemasan selama tiga hari pertama perawatan. Pada tahun 2024, jumlah anak yang menjalani rawat inap meningkat menjadi 392 anak, dan dalam periode yang sama, terdapat 64 anak yang mengalami kecemasan. Sementara itu, pada tahun 2025, hingga bulan Februari, terdapat 40 anak yang menjalani rawat inap, dengan 20 anak di antaranya menunjukkan tanda-tanda kecemasan selama tiga hari pertama perawatan. Data ini menunjukkan adanya peningkatan kasus kecemasan pada anak selama rawat inap dalam tiga tahun terakhir.

Data *World Health Organization (WHO)* pada tahun 2024 pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat dan mengalami stres akibat hospitalisasi yaitu 4%-10% anak mengalami tanda stres selama di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru (Bertuccio et al., 2024). Sedangkan di Indonesia hal ini

mencapai lebih dari 58% dari seluruh populasi anak di Indonesia. Di Indonesia sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di Rumah Sakit (Hafidah & Apriliana, 2024). Pengobatan dan rawat inap adalah pengalaman yang tidak menyenangkan, menakutkan, dan mengganggu bagi sebagian besar anak yang sakit. Ini pasti akan menyebabkan kecemasan atau *anxiety* (Nowicka-Sauer et al., 2024).

Data global pada tahun 2020, angka Prevalensi anak Indonesia yang dirawat di rumah sakit mengalami peningkatan di setiap tahun. Prevalensi hospitalisasi anak pada tahun 2018 sebesar 3,49%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 3,84% pada tahun 2019, selanjutnya meningkat kembali sebesar 3,94% pada tahun 2020 (Badan Pusat Statistik, 2020).

Data anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) Pada tiga tahun terakhir menunjukkan 52,2% anak mengalami kecemasan tingkat sedang, 35,6% anak mengalami kecemasan tingkat ringan, dan 12,2% anak mengalami kecemasan tingkat berat. Sementara itu, data kecemasan anak di Kota Kupang menunjukkan 45% anak mengalami kecemasan tingkat sedang, 25% anak mengalami kecemasan tingkat ringan, dan 10% anak mengalami kecemasan tingkat berat.

Penelitian yang dilakukan oleh Roswita Roku & Febtian Nugroho (2024) dengan judul pengalaman hospitalisasi pada anak yang dirawat di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang juga menunjukkan adanya kecemasan pada anak-anak yang menjalani perawatan. Hasil wawancara terhadap 10 ibu yang anaknya mengalami hospitalisasi pada Desember 2019 menunjukkan bahwa 8 ibu mengeluh anaknya rewel menangis terus, tidak mau berinteraksi dengan orang lain, dan terus merengek minta pulang sedangkan 2 ibu mengatakan anaknya tidak rewel namun cenderung murung. Kejadian tersebut mendasari penelitian tentang faktor yang mempengaruhi hospitalisasi pada anak di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kota Kupang.

Usia pra sekolah adalah antara tiga dan enam tahun. Perkembangan motorik anak usia prasekolah berlangsung dengan sangat signifikan, diiringi oleh perkembangan kognitif yang bervariasi di setiap tahapannya. Namun, anak-anak yang dirawat di rumah sakit sering menghadapi trauma dan stres yang cukup mendalam. Mereka yang tinggal di lingkungan rumah sakit kerap menunjukkan tingkat kecemasan yang tinggi. (Fetriani & Dharizal, 2017). Kecemasan adalah kondisi yang muncul akibat pengalaman tertentu, salah satunya adalah saat dirawat di rumah sakit. Keadaan ini biasanya ditandai dengan perasaan ketakutan. Selain itu, kecemasan juga erat kaitannya dengan perasaan takut yang dialami oleh seseorang. (Seftian et al., 2024). Bermain adalah aktivitas atau dorongan yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Dengan menggunakan elemen fisik, emosional, dan sosial, permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Permainan juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan fisik, memperkaya pengalaman, dan menambah pengetahuan anak, sekaligus membantu menjaga keseimbangan jiwa mereka (Wijaya et al, 2019). Anak-anak dapat bermain untuk mengurangi kecemasan dan stres. Oleh karena itu, anak-anak memerlukan cara untuk mengalihkan rasa takut dan cemas mereka, sehingga mereka bisa mengatasi perasaan cemas tersebut dengan lebih efektif. Anak usia 3-6 tahun yang mengalami hospitalisasi seringkali mengalami kecemasan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisiknya. Terapi bermain *puzzle* lantai dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi.

Puzzle Lantai adalah salah satu metode terapi bermain yang sangat efektif bagi anak-anak prasekolah. (Romito et al., 2021). Permainan *puzzle* lantai memiliki kemampuan luar biasa untuk mengalihkan perhatian anak dari rasa takut, yang pada gilirannya dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan mereka. Di samping itu, permainan ini juga berperan dalam meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, serta memperbaiki konsentrasi anak secara

keseluruhan. (Khoerunnisa et al., 2023). *Puzzle* lantai terapi dapat membantu perkembangan psikososial anak. *Puzzle* lantai juga dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak. (Panzilion et al., 2020). Untuk mengurangi efek emosional yang negatif dari rawat inap di rumah sakit, kami memilih Metode bermain *puzzle* lantai ini dapat digunakan sebagai sarana terapi bagi anak-anak yang tengah menjalani perawatan di rumah sakit. Karena permainan ini mudah digunakan, tidak membutuhkan banyak energi, dan dapat dimainkan di mana pun anak inginkan, penggunaan Ini sejalan dengan proses perawatan anak. (Yulianto et al., 2021) Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mulhayati et al. (2022) menunjukkan adanya hubungan antara terapi bermain *puzzle* lantai dan perubahan tingkat kecemasan pada anak prasekolah, baik sebelum maupun setelah terapi dilakukan.

Uraian di atas menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “ Penerapan terapi bermain *puzzle* lantai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* lantai dalam Mengatasi Tingkat Kecemasan pada Anak Usia 3-6 Tahun yang Mengalami Hospitalisasi?

1.3 Tujuan Penulisan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui dampak penerapan terapi bermain *puzzle* lantai terhadap tingkat kecemasan anak usia 3-6 tahun yang mengalami hospitalisasi di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi tingkat kecemasan pada anak berusia 3-6 tahun akibat proses hospitalisasi sebelum mengikuti terapi bermain *puzzle* lantai di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.
2. Mengidentifikasi tingkat kecemasan pada anak berusia 3-6 tahun selama perawatan setelah menjalani terapi bermain *puzzle* lantai di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.
3. Menganalisis penerapan terapi bermain *puzzle* lantai dalam mengurangi tingkat kecemasan pada anak berusia 3-6 tahun selama proses perawatan di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.

1.4 Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu keperawatan anak, khususnya dalam konteks terapi bermain bagi anak usia 3-6 tahun. Dengan demikian, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah beradaptasi dengan penatalaksanaan perawatan yang mereka jalani.

1. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peningkatan ilmu pendidikan keperawatan, serta mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan ilmu keperawatan, khususnya di bidang keperawatan anak.

1.4.1 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Perawat Anak

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber tambahan informasi tentang metode terapi bermain yang efektif, serta membantu perawat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menangani kecemasan yang dialami anak.

2. Manfaat bagi Rumah Sakit

Hasil studi ini dapat dijadikan masukan dan bahan evaluasi bagi rumah sakit dalam pelaksanaan perawatan anak, terutama berkaitan dengan tingkat kecemasan yang dialami akibat proses hospitalisasi.

1.4.2. Manfaat bagi Penulis

Penulis diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengalaman, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang terapi bermain, sekaligus mengembangkan keterampilan dalam penelitian dan analisis data.

1.4.3. Manfaat bagi Penulis selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan manfaat dan memudahkan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian sejenis selanjutnya untuk digunakan.